

Daftar Pustaka

- Abdullah, S., & Sutanto. (2015). *Statistika Tanpa Stres*. Jakarta: Transmedia.
- Aditiasari, D. (2013, Februari 14). *Fashion diproyeksi sumbang pendapatan nasional Rp184 T*. Dipetik Januari 8, 2018, dari sindonews.com: <https://ekbis.sindonews.com/read/717808/34/fashion-diproyeksi-sumbang-pendapatan-nasional-rp184-t-1360835145>
- Alaidrus, S. (2016, Maret 2). *Industri kreatif sumbang 7,05 persen PDB nasional*. Dipetik Januari 8, 2018, dari www.antaranews.com: <https://www.antaranews.com/berita/547960/industri-kreatif-sumbang-705-persen-pdb-nasional>
- Annetta, L. A. (2008). New Media and Education in the 21st Century. *Video Games in Education : Why They Should Be Used and How They Are Being Used*, 47, 229-239.
- Anni, C. T. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes press.
- Arief, A. (1990). *Hortikultura*. Yogyakarta: Penerbit Andi offset.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar dasar teori evaluasi. Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyus, D. (2009). *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Badan Pusat Statistik Republik Indonesia. (2008).
- Batson, L., & Feinberg, S. (2005). Game Design that Enhance Motivation and Learning for Teenagers. *Journal of Illinois Institute of Technology. Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*, 34-43.
- Bintaro, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Bronstring, M. (2012, Februari 12). *articles: What are adventure games*. Dipetik April 3, 2017, dari adventuregamers: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Aristo Nidzar, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL PADA PRAKTISI FASHION DESIGNER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DESAIN BUSANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran*. Jakarta: Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak.
- Departemen Perdagangan. (2004).
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Departemen Perindustrian Republik Indonesia. (2006).
- Fitinline. (2015, September 22). *Peran Komputer Desain Bagi Perancang Busana*. Dipetik Januari 13, 2018, dari Fitinline: <https://fitinline.com/article/read/peran-komputer-desain-bagi-perancang-busana/>
- Florida. (2003). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. Dalam D. P. Indonesia, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025* (hal. 52). Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Gonia, M. F. (2009). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya. *Skripsi Program studi pendidikan ilmu komputer FPMIPA UPI*, 50.
- Hamalik, O. (1991). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Heinich, R., & dkk. (1996). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Herlinda. (2013). *Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Busana terhadap Kesiapan menjadi Fashion Designer di Usaha Distro*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hermana, D. (2010). *Menyusun Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Garut: Rahayasa Research and Training.
- Hermawan, S. (2012). Pengembangan dan Peningkatan Kinerja Industri Kreatif Melalui Comprehensive Intellectual Capital Management. *Jurnal Ilmiah Zona Keuangan Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Investor Daily. (t.thn.). *Kawasan Industri Fashion di Serpong*. Dipetik januari 8, 2018, dari <http://www.kemenperin.go.id>: <http://www.kemenperin.go.id/artikel/5686/Kawasan-Industri-Fashion-diSerpong>

- Jogiyanto, H. M. (2008). *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual Teaching and Learning; Menjadikan kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. Bandung: MLC.
- Judge, S. a. (2008). *Organizational Behaviour*. Jakarta: Salemba 4.
- KEMENDAG. (2012). *Industri Kreatif Indonesia*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- kompas.com. (2012, April 12). *Industri Kreatif Menyerap Banyak Tenaga Kerja*. Dipetik Januari 8, 2018, dari [www.kompas.com](http://nasional.kompas.com/read/2012/04/12/22423699/Industri.Kreatif.Menyerap.Banyak.Tenaga.Kerja):
<http://nasional.kompas.com/read/2012/04/12/22423699/Industri.Kreatif.Menyerap.Banyak.Tenaga.Kerja>.
- Koran Sindo. (t.thn.). *Diversifikasi Produk Tekstil Perkuat Industri Fashion*. Dipetik Januari 8, 2018, dari www.kemenperin.go.id:
<http://www.kemenperin.go.id/artikel/15651/Diversifikasi-Produk-Tekstil-Perkuat-Industri-Fashion>
- Kusantati, Marlina, & dkk. (2014). Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Teknologi Desain Busana. *INVOTEC, Volume X, No.1. Program Studi Pendidikan Tata Busana Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia*.
- M.Suyanto. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Muhson, A. (2006). *Teknik Analisis Kuantitatif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: AFABETA.
- Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No.1, April*.
- Nelly, I. W., & Irawan, S. (2012). MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 41-48.

- Nisfiannoor, M. (2009). *Pendekatan statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Penerbit Salemba.
- Nugraha, I. (2009). CAI Model Tutorial. [online], 1.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. (t.thn.).
- Piaget, J. (1995). *Sociological Studies*. London: Routledge.
- PKK FPTK UPI. (2012). *Silabus Teknologi Desain Busana*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Potts, J., & Cunningham, S. (2008). Four models of the creative industries. *International journal of cultural policy*, 233-247.
- Pratama, Y. W. (2010). Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*.
- Prensky. ((2001)). Digital Game-Based Learning. Fun, Play and Games. *What Make Games Engaging*, 05, 1-31.
- Ravenilia. (2011). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Model Metakognisi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Model Metakognisi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Robin, & Linda. (2001). *Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Robins, d. (2008). *Organizational Behaviour*. Jakarta: Salemba 4.
- Rubin, L. G. (1976). *The world of fashion: An introduction*. San Francisco: Canfield Press.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, & dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Schwier, R. A., & Misanchuk, E. R. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*. New Jersey: Educational Technology Publication.
- Sekaran, U. (2011). *Research Methods for business Edisi I and 2*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sensuse, D. I., & Prayoga, S. H. (2010). Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (user Satisfaction). *Jurnal Sistem Informasi MTI-UI*, 20.
- Septiandari, P. (2013). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Online Berbasis Model Treffinger Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sistem Basis Data di SMK*. Bandung: repository.upi.edu.
- Sibero, I. C. (2010). *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: MediaKom.
- Silaen, R. (2013). PERAN TEKNOLOGI DALAM INDUSTRI KREATIF INDONESIA. *PERAN TEKNOLOGI DALAM INDUSTRI KREATIF INDONESIA*, 3.
- Silaen, R. (2013). PERAN TEKNOLOGI DALAM INDUSTRI KREATIF INDONESIA. *PERAN TEKNOLOGI DALAM INDUSTRI KREATIF INDONESIA*, 1-8.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Andi.
- Simatupang, T. (2007). Ekonomi Kreatif : menuju Era Kompetisi dan Persaingan Usaha Ekonomi. *Ekonomi Kreatif : menuju Era Kompetisi dan Persaingan Usaha Ekonomi Gelombang IV*. Institut Teknologi Bandung.
- Simpson, E., & A, C. F. (2008). *Video Games in the Middle School Classroom*. Diakses dari eric.ed.gov/?id=EJ788303: [online].
- Soenarto, S. (2005). Pengembangan Multimedia Interaktif Matakuliah Tata Hidang. *INOTEK Jurnal Inovasi dan Aplikasi Teknologi*, 6.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: TARSITO.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Aristo Nidzar, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL PADA PRAKTIKSI FASHION DESIGNER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DESAIN BUSANA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Administrasi: Dilengkapi Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode pnenelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi, & Purwanto. (2009). *Statistika Untuk ekonomi dan keuangan modern*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suherman, N., & Sukjaya, K. Y. (1990). *Petunjuk Praktis Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijayakusumah 157.
- Susanto, A. (2008). *Sistem Informasi Manajemen; Struktur Pengendalian Resiko Pengembangan*. Bandung: Lingga Jaya.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tambunan, T. T. (2002). *Usaha Kecil dan Menengah di Indonesia Beberapa Isu Penting*. Jakarta: PT Salemba Empat.
- Turnip, M. (2015). *Pengaruh Teknologi Informasi dan Kemampuan Pengguna Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Ulung, G., & Larasati, R. (2011). *How To Be A News Anchor*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Umar, H. (2007). *Desain Penelitian MSDM dan Perilaku Karyawan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Umar, H. (2008). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Uno, & Lamatenggo. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukuran : analisis bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wahyudin, S. (2010). Kefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika UNNES*, 58-62.
- Widianto, S. (2016, April 23). *Intel Lanjutkan Kolaborasi Teknologi dengan Fashion*. Dipetik Januari 8, 2018, dari PikiranRakyat: <http://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2016/04/23/intel-lanjutkan-kolaborasi-teknologi-dengan-fashion-367519>
- Widiyanto, J. (2012). *SPSS For Windows*. Surakarta: Badan Penerbit-FKIP UMS.
- Wihono, R. S. (2006, Juni 21). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. Dipetik April 14, 2017, dari <http://romisatriawahono.net>: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wikipedia. (2017, Desember 26). *Adobe Illustrator*. Dipetik januari 14, 2018, dari Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator